
PlayStation
MARIONETTE
COMPANY
マリオネットカンパニー™
マイクロキャビン

ご挨拶

この度は、マイクロキャビンのプレイステーションソフト
『マリオネットカンパニー』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
プレイされる前にこの『解説書』をご一読いただき、正しい使用法でご愛用ください。
この『解説書』は再発行致しませんので
大切に保管していただきますようお願い致します。
尚、ゲーム内容についてのお問い合わせは
お答えすることができませんので、あらかじめご了承下さい。

MARIONETTE COMPANY

CONTENTS

For Japan Only
プレイヤー 1人
メモリーカード 1ブロック

SLPS 02058

はじめに

『マリオネットカンパニー』は、シチュエーションアドベンチャーゲームです。

あなた（主人公）とマリオネットの生活は、昭和40年代の日本をベースにした懐かしさあふれる近未来の街!?で展開していきます。あなたがマリオネットエンジニアとしての成功を見定めるため、10月から3月末日までの半年間、マリオネットを愛し、より人間に近い状態に育成してください。成長の仕方は、あなたの行動やコミュニケーションしだいで様々に変化します。

あなたは機械であるマリオネットと多くの出来事を経験し、心の交流をしていきます。そういった出来事の中にこそ『より人間に近いマリオネットを創り上げる』というマリオネット技術者にとって究極の夢を果たすための答えが隠されているのかもしれません。

ヒロインのマリオネットを支えたり、時には支えられたり…。マリオネットとの絆を深めながら、自分のアイデンティティさえも発見していきます。

この街で起こる様々な出来事と発見、そして大きな感動があなたを待っていることでしょう。



プロローグ

　マリオネット（ロボット）産業の高度成長により人々の生活は大きく変動し、一家に一台(ロボット)が定着しつつある現在。主人公(あなた)は都市近郊に住み、ひたむきに会社勤めをこなす、20代半ばのちょっと恥ずかしがり屋でクールな青年。

　心の底ではマリオネットとその技術に強く惹かれながらも自分の才能を信じきれずにいる主人公は、「マリオネット技術なんかでは食べていけない」と現実の壁に苛まれながら葛藤の日々を送っていた。

　そんなある日、いつもと同じ帰宅途中…。主人公は吸い込まれるように光沙(マリオネット技術の専門店が並ぶ街)に向かっていた。

　ついつい光沙に来てしまった主人公であったが、結局自分の本当の気持ちと向き合う勇気を持つことが出来ないまま光沙を後にしようとした。

…その時、主人公は今にもとぎれてしまいそうな微かな声を耳にする…。

『…け…て…。』

"……？　今なにか聞こえたような…。"

『助…け…て…。』

"なんだこの切迫感は…。"

"誰なんだ？"　　"…あの箱から…？"

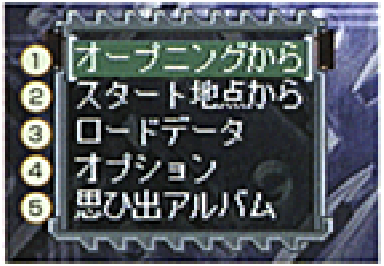
"マリオネット…？"





ゲームの始め方







●ディスクをセットし、電源を入れます。

●プレイステーションロゴ、ライセンシーロゴの後にマクロキャビンロゴ、タイトル画面が表示されます。

●コントローラのSTARTボタンを押すと、STARTメニュー画面に変わります。

1.オープニングから

オープニングムービーと序盤のストーリー紹介をします。

2.スタート地点から

序盤のストーリー紹介を飛ばし、主人公とマリオネットの名前を入力してすぐにゲームがはじめられます。

3.ロードデータ

セーブデータをロードします。

4.オプション

音　声：音声のON、OFFの切り替えが出来ます。

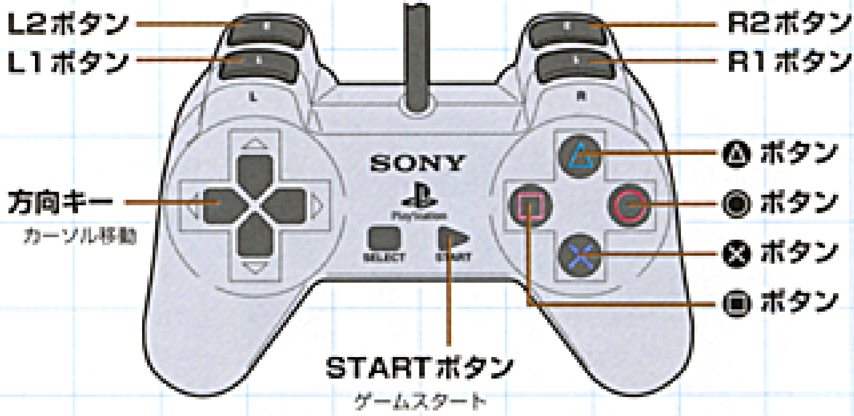
5.思ひ出アルバム

ゲームの中で見たイベントグラフィックを見ることができます。
アルバムはイベントが起こらないと見ることはできません。

なまえの入力

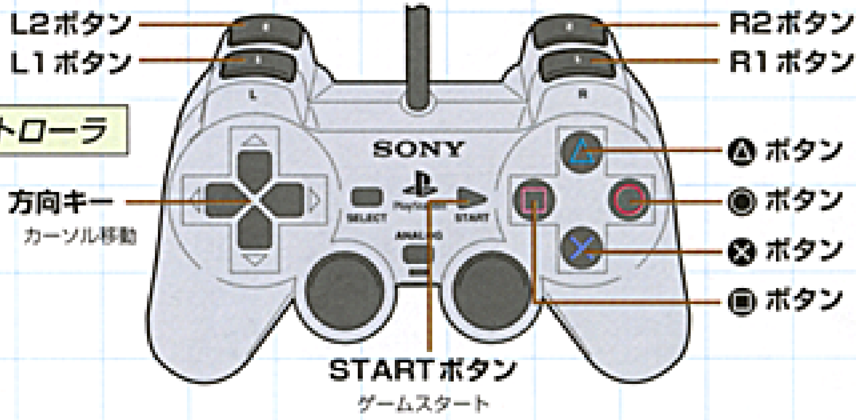
ゲームを始める際に主人公（あなた）とマリオネットの名前を入力してください。頭文字を入力することで、それぞれの読みにあった文字が表示されます。英語・記号などを入力して名前の入力が終わったら決定を選択してください。

コントローラと操作方法



方向キー↓↑	メニュー上下
方向キー←→	メニュー送り
L1ボタン	決定ボタン
L2ボタン	キャンセル
R1ボタン	ウィンドウ消し
R2ボタン	高速送り
◉ボタン	決定ボタン
Ⓐボタン	高速送り
▣ボタン	使用しません
Ⓧボタン	キャンセル
STARTボタン	スタート
SELECTボタン	使用しません

アナログコントローラ



※アナログコントローラを使用される場合も、操作方法は変わりません。

ゲームシステム（基礎知識）

●主人公は会社に勤務していますので、平日は勤務後のPM4:00以降の行動になります。

1.移動
場所を移動します

2.ステータス(P19)
現在のステータス情報を見れます。

3.アイテム
現在の所持品を見れます。（下左図）

4.オプション
各種設定ができます。（下右図）



月日(曜日)
現在の時刻
現在の所持金

3.アイテム



■アイテム
所持アイテムを表示します。

■エレメント
所持エレメントを表示します。

■パーツ
所持パーツを表示します。

■並べ替え
現在所持しているアイテムを整頓します。

■設計図ファイル
設計もしくは、購入したことのあるパーツ設計図を表示します。

4.オプション



■ロード
セーブデータのロードをします。

■カレンダー
カレンダーを見ることが出来ます。（現在日には印が付きます）

■音声
音声のON：OFFを設定することが出来ます。

❶コミュニケーションをとろう！

COMMUNICATION MODE

■KIZUNA値とは？

主人公とマリオネットの絆を表す数値がKIZUNA値です。KIZUNA値を上げるために必要不可欠なのがコミュニケーションモードであり、より多く会話をすることでマリオネットとの絆を深め、人間に近づくための最短の手段になります。



KIZUNA値を上げることで表情や態度に変化が出てきます。▶

■コミュニケーションモードとは？

コミュニケーションモードとは、主人公が自宅居間でマリオネットと会話をするモードです。会話の内容がウィンドウに表示され、話題一覧の中から項目を選ぶことでその話題について会話を始めます。

会話中に出てくる言葉にはTIPS（チップス）と呼ばれるキーワードが埋め込まれており、そのTIPSを選択することでより細かい会話をすることが出来ます。



イベントの発生とコミュニケーションは密接な関係にあり、イベントの後には話題が増えているケースが多々あります。なるべくたくさんの時間をマリオネットと過ごせば、会話やイベントに変化が生まれ、マリオネット自体にも人間らしい変化が見られるようになります。

●なんだかんだ言ってもこの世はやっぱりお金が必要●

❷ お金を稼ごう！

MONEY

ゲーム内で主人公がお金を入手する方法は大きく３つ存在します。

MONEY1

■毎月の固定給

主人公はサラリーマンなので、毎月決まったお金を手にすることができます。

MONEY2

■受注

主人公自身がアルバイトをします。
マリオネット技術を生かした組み立てで報酬を得ます。※P21参照

MONEY3

■アルバイト

マリオネットにアルバイトをさせます。
成功すれば報酬を得ますが、失敗すれば無報酬です。※P21参照

■所持金

　マリオネットのパーツ購入・燃料補給等、マリオネットを人間に近づける為にはやはりお金が必要です。主人公は、はじめに所持金として20,000円を持っていますが、性能の高いパーツを作る為には品質の良い高額なエレメントをそろえなくてはなりません。



※その他にもお金を入手する方法がありますが、ゲームを実際にプレイして探してみてください。

❸ マリオネットのパーツを作ろう！

MAKING PARTS

マリオネットのボディはパーツと呼ばれる部品で構成されており、そのパーツはエレメントと言う材料から作られています。光沙（マリオネット技術の専門店が並ぶ街）でエレメントを購入し、それを使ってパーツを作成。完成したパーツを組み込み、マリオネットを強化していきます。

パーツ作成はゲームの進行において、とても大きな役割を果たしています。一番はじめにしなくてはならないのが、作成したいパーツに必要なエレメントの情報を外部から入手することです。情報にしたがってエレメントを購入し、ラボで作業をします。（※P15参照）



▲パーツを完成させると主人公の持つ工学レベルが上昇することがあります。工学レベルが高いと複雑なパーツ作成の成功率も上がります。

パーツ設計

エレメントを選択して設計図を書きます。エレメントの組み合わせが正しくないと設計図を書くことができません。

パーツ作成

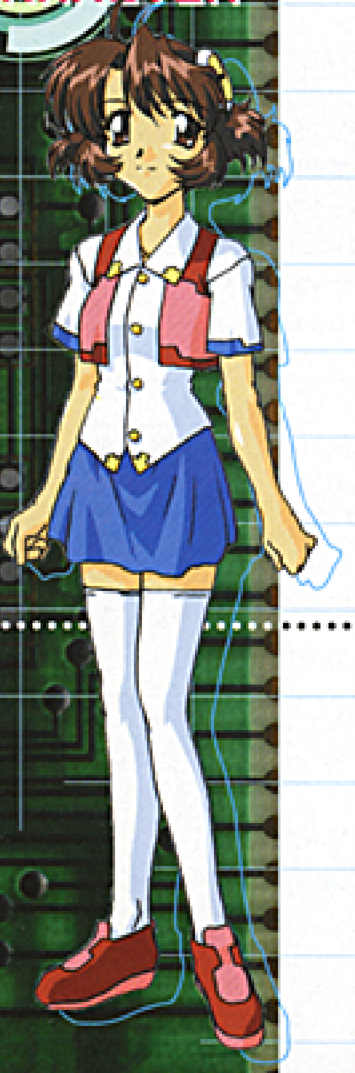
パーツ設計で作成した設計図を使って、マリオネットのパーツを作成します。

パーツ組み込み

作成したパーツをマリオネットに組み込みます。

■**居間へ**：居間へ戻ります。
■**ステータス**：ステータスウィンドウへ。
■**アイテム**：アイテムウィンドウへ。

キャラクター紹介
CHARACTER

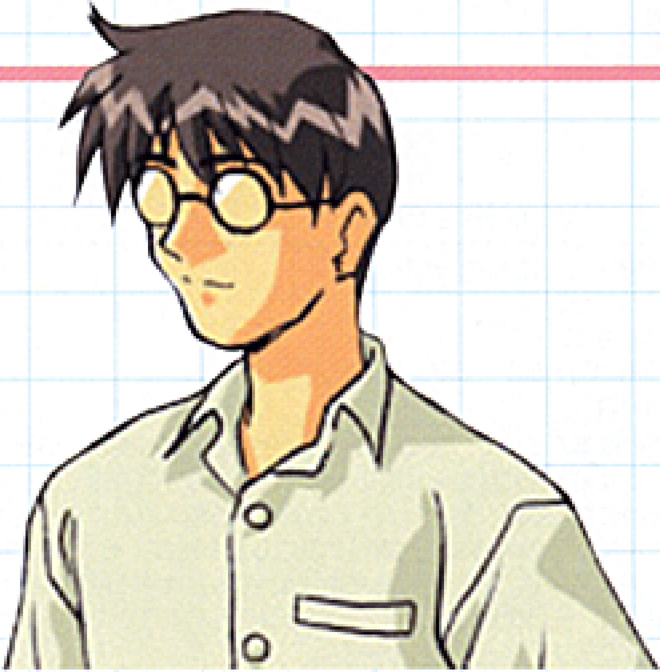


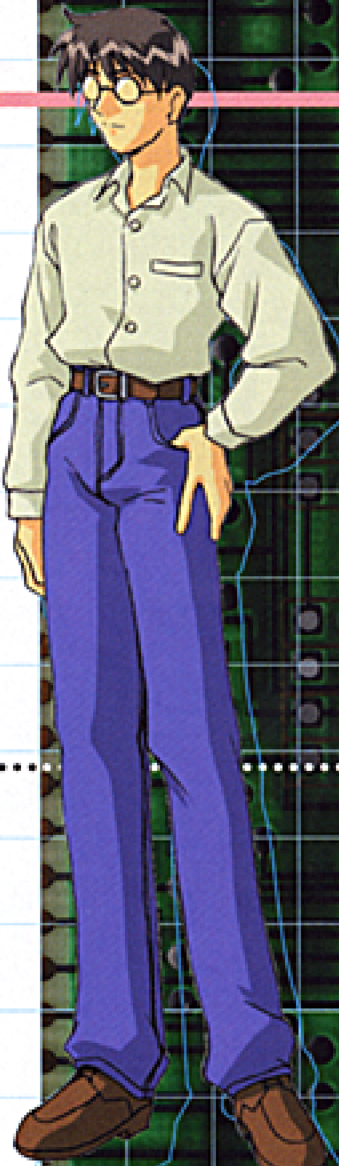


【マリオネット】 CV：前田千亜紀

身　長：155センチ
BWH：83(B)・56・85
体　重：搭載部品により変動

ゲーム世界で「マリオネット」と呼ばれる女性型アンドロイド。
主人公が偶然彼女を拾ったところから物語ははじまる。
市販されているマリオネットとは大きく違い、心(ハート) を持つ。初期状態では、心というものを認識できていないし、それを表現する方法も知らないので、機械的に反応するが、主人公(プレイヤー)との交流により、次第に人間に近づいていく。





【主人公】

身　長：177センチ
体　重：65キロ
年　齢：24才

マリオネット技術者を目指すサラリーマン。
マリオネット技術者としての才能がないと、自らあきらめ、大学卒業後、外資系の会社に就職する。しかし、本作のヒロインであるマリオネットと偶然出会うことによって、もう一度夢を追いかけることを決心する。

キャラクター紹介
CHARACTER



【園子】CV：前田このみ

氏　名：今野園子（こんの そのこ）
身　長：158センチ
体　重：45キロ
BWH　：78(B)・60・83
年　齢：17才

彼女は父親の職業のせいで、人間関係や日常生活で束縛を受けている。そのため、初対面の人間には冷淡な反応を示す。強がりで高飛車でともすれば自己中心的に見えるが、実は、人一倍の寂しがり屋。好きになった人には一直線で時に相手の気持ちも無視して暴走しがちだが、それもこれも、愛情表現。男に絡まれていたところを主人公（プレイヤー）に助けられたことで、主人公に一目惚れしてしまう。以後、ことあるごとに登場しては、主人公を巡ってマリオネットとはりあう。



【真穂】CV：中山真奈美

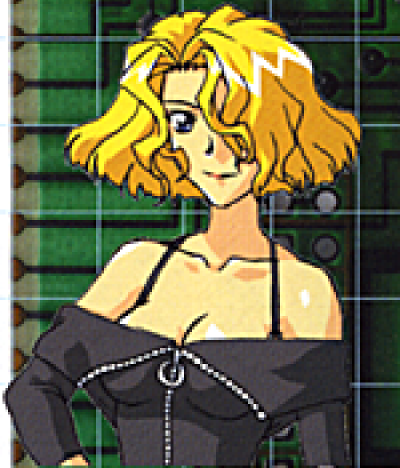
氏　名：火狩真穂（かがり まほ）
身　長：153センチ
体　重：38キロ
BWH　：70(A)・55・76
年　齢：18才

富士見地区にある病院に、長期入院している少女。治る見込みのない難病による長期闘病生活のせいで、厭世的かつ無気力。しかし主人公と出会うことで次第に生きることに積極的になっていく。

【ゆうき】CV：浅川悠

氏　名：天徳ゆうき（てんとく ゆうき）
身　長：160センチ
体　重：47キロ
BWH ：95(E)・59・85
年　齢：秘密

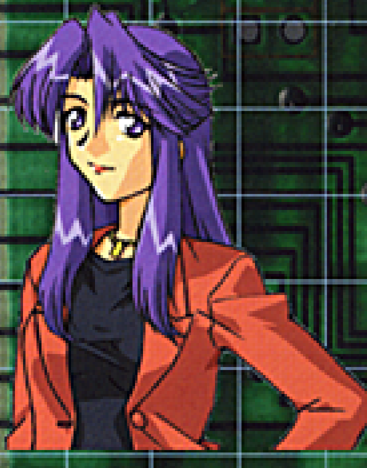
主人公のマリオネット技術に関する師匠。トップレベルのマリオネット技術者であり、研究者でもある。実は主人公の母親の親友で、主人公の2倍近い年齢だが、どういう卑怯な手を使ったのか、いまだに20代のような容貌をしている。性格的には非常にサバサバした女性で、江戸っ子気質。主人公を自分の息子のように思っていて、時に厳しく、主人公を指導する。



【英子】CV：吉田愛理

氏　名：青嶋英子（あおしま えいこ）
身　長：163センチ
体　重：50キロ
BWH ：85(C)・58・83
年　齢：23才

主人公の学生時代の元彼女。すでに終わったものだと思っていた恋愛だったが、実はくすぶっていて、主人公との再会が彼女の胸中に波紋を投げかける。性格は案外ウエットで、思い詰めるタイプ。



Marionette Company

時間の概念について

■時間の経過



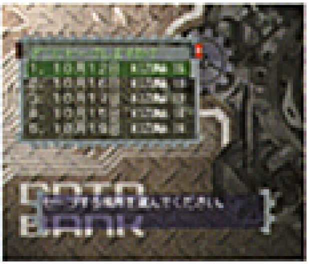


会話一項目につき…30分
外出時の移動一区…30分
駅(電車)片道………60分

　マリオネットカンパニーの1日の時間はAM6:00～AM0:00までで区切ります。平日は、会社終了時間のPM4:00～AM0:00まで好きなように行動できます。基本的に移動・イベント等で時間の経過をします。すぐ家に帰るのもよし、帰宅途中に光沙で購入や情報集めをするのもいいでしょう。

　毎週土曜日・日曜日は会社が休みになりますので、休日はマリオネットと時間を有効に使うことができます。

平日〔起床→出社→PM4:00～自由行動→AM0:00就寝（セーブ）〕
休日〔起床→AM10:00～自由行動→AM0:00就寝（セーブ）〕
●その他移動場所や、イベント等により時間の経過は様々に変化します。



■データのセーブ

　データのセーブはメモリーカード差込口1に対応しています。毎日就寝後に行われます。自宅で就寝に入るとデータを「セーブしますか？」と聞かれます。「はい」を選択すると、セーブウィンドウが開きますので、セーブする場所を選んで、セーブします。セーブする場所がない場合は「上書きしますか？」の選択となります。

各種イベント

■季節の移り変わりとイベント

半年の季節の移り変わりの中で、主人公はマリオネットだけではなく他の登場人物とも出会っていきます。最初は出会いのイベントがあり、その後偶然に再会するというケースは多々あります。一人一人の登場が主人公とマリオネットの障害を作りますが、それを克服したり別の人間と恋に落ちることもできるマルチエンディング方式になっています。





■年間行事



主人公とマリオネットは、半年の間にいくつものイベントを共に体験します。クリスマス・お正月・バレンタイデー等のお楽しみイベントがいくつも用意されています。その時のKIZUNA値によって起こるイベントも変化します。

ラボでの作業

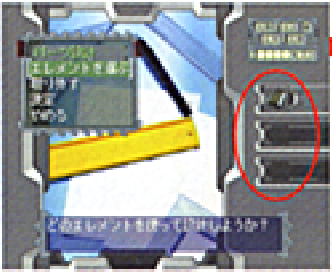
■ラボでの行程

ラボでは主に受注作業とマリオネットのパーツ設計・作成・組み込み作業を行います。

■パーツの設計・作成・組み込みまでの行程



① パーツ設計



●パーツ設計では、エレメントの組み合わせが正しくないと設計できない。

② パーツ作成



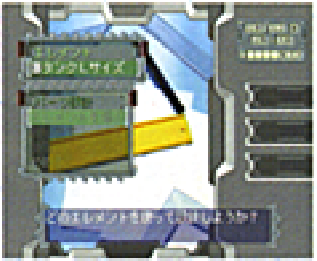
●パーツ作成では、作成するパーツを決めて、本日の作業時間を設定して作業にかかる。

③ パーツ組み込み



●パーツ組み込みでは、何処にどのパーツを組み込むのか決め、使用中のパーツと交換する。ある条件を満たしてないと組み込めない物も…

①

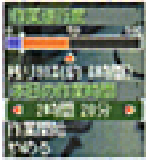


1.まずほしいパーツのエレメント情報を外部から入手したらそのエレメントを光沙で購入します。
2.購入したエレメントを持ち帰り、ラボにてパーツ設計を選択すると『どのエレメントを使って設計しようか？』と聞いてきます。
3.右の3枠の中に購入したエレメントをチョイスし、組み合わせが正しければ設計を開始します。（エレメントは1つでも設計可能）
4.設計図ファイルを持っていれば、自動的に組み合わせてくれます。
5.完成したら、メインメニューにもどりパーツ作成に移ります。

②



1.現在作成中パーツの一覧から、どのパーツを作成するか決めます。
2.決定したらそのパーツの進行状況を見るか、作成するかを選びます。進行状況を見ると、現在の進行時間が表示されます。
3.状況を確認したら、作業にかかります。本日の作業にかける時間を設定します。（設定した時間だけ作業をします）
4.パーツが完成したら、メインメニューにもどり組み込みに移ります。



パーツを作成する際に必要になってくるのが、主人公の工学レベルです。
工学レベルが低いとパーツの作成に失敗し、エレメントも破損することがあります。

③



1.マリオネット全体で、どの部分にパーツを組み込むのかを決めます。
2.例えば、ブレイン系のパーツであれば、ブレインのどの箇所に組み込むのかを決めます。
3.決定箇所にどのパーツを組み込むのかを決めたら、現在所持している完成パーツの中から組み込む物を決定します。
4.選択後、使用中のパーツと交換作業が行われます。
5.終了したらステータス画面で、数値の変化を確認できます。

ステータス&パラメータ

■アイコン

パーツを作成するエレメントにはそれぞれ設定されたアイコンがあります。
アイコンには製品精度A(高)～E(低)のランクが表示されています。

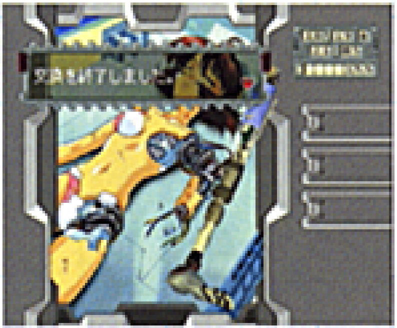
- パーツアイコン
- エレメントアイコン
- イベントアイテムアイコン
- アイテムアイコン

- 製品精度Aアイコン
  ～
- 製品精度Eアイコン
- 「受注」アイコン
- 設計図ファイルアイコン

■パーツの劣化と交換

■パーツが破損した場合、マリオネットは動くことが出来なくなります。破損した箇所は新しいパーツに交換してください。

■燃料が切れそうになると、マリオネットは警告をしてくれますが、そのまま燃料を使いきると動けなくなり、ラボへ送られます。



■パーツとステータスの関係

ステータスにはマテリアル・頭・脚等のパーツ、現在装着しているパーツの数値やKIZUNA値などが表示されます。それぞれの性能や効果にはパーツごとに「ランク」が存在し、そのランクによって耐久度・性能が大きく違ってきます。

進行の例

通常の生活

↓

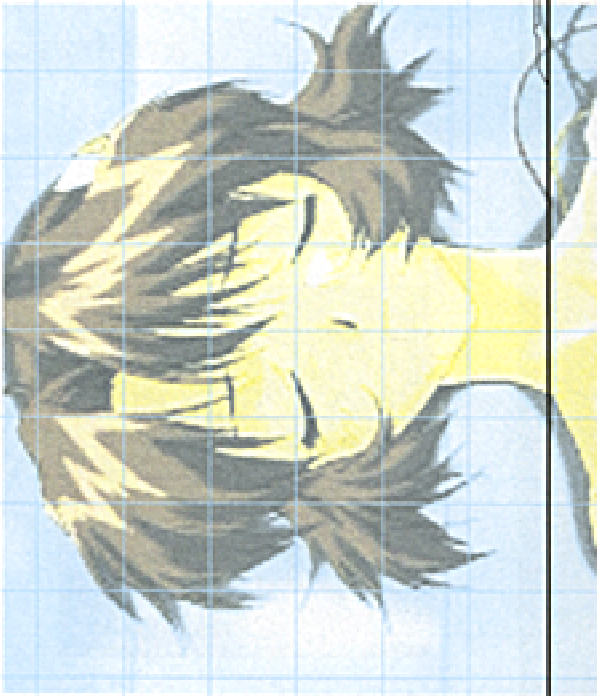
休日などにアルバイトをする

↓ 報酬をもらう

パーツの耐久度数が低下する

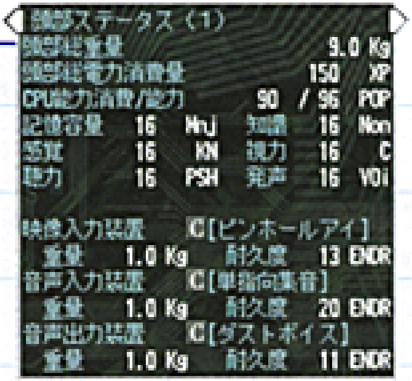
↓ エレメント購入

より高いパーツを作成・交換する



例えば、ボディにランクの高いパーツを組み込んでも、燃料系パーツのランクが低いと消費量と許容量の釣合がとれずに逆効果になってしまいます。あらかじめマリオネットの成長を方向付けしておくと無駄な時間とお金を浪費しなくてすみます。

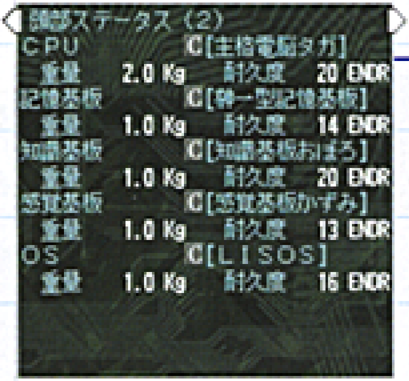
頭脳ステータス(1)



頭部総重量
頭部総電力消費量
CPU能力消費/能力
記憶容量
知識
感覚
視力
聴力
発声

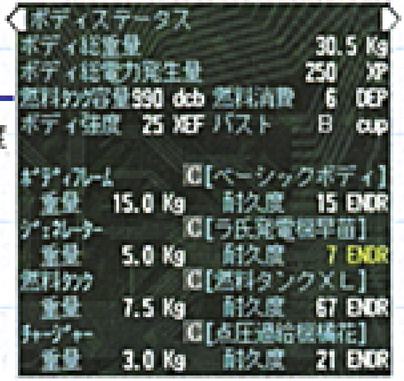
映像入力装置の名前・重量・耐久度
音声入力装置の名前・重量・耐久度
音声出力装置の名前・重量・耐久度

頭脳ステータス(2)



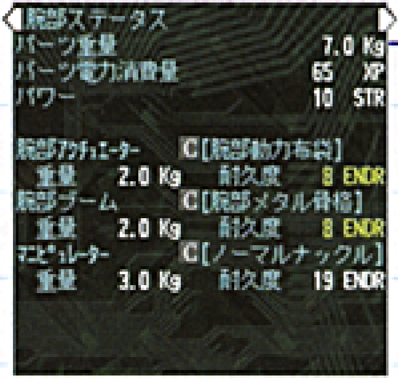
CPUの重量・耐久度
記憶基盤の名前・重量・耐久度
知識基盤の名前・重量・耐久度
感覚基盤の名前・重量・耐久度
OS基盤の名前・重量・耐久度

ボディステータス



ボディ総重量
ボディ総電力発生量
燃料タンク容量
燃料消費
ボディ強度
バスト

ボディフレームの名前・重量・耐久度
ジェネレータの名前・重量・耐久度
燃料タンクの名前・重量・耐久度
チャージャーの名前・重量・耐久度

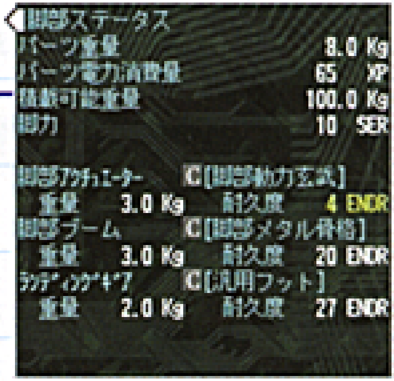


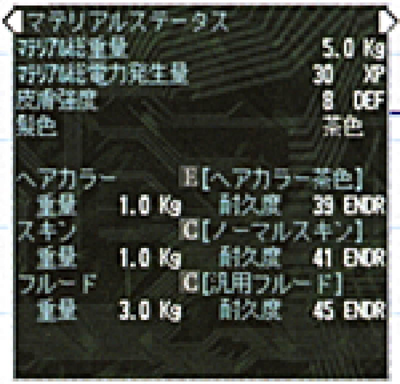
腕部ステータス

パーツ重量
パーツ電力消費量
パワー
腕部アクチュエーターの名前・重量・耐久度
腕部ブームの名前・重量・耐久度
マニピュレーターの名前・重量・耐久度

脚部ステータス

パーツ重量
パーツ電力消費量
積載可能重量
脚力
脚部アクチュエーターの名前・重量・耐久度
脚部ブームの名前・重量・耐久度
ランディングギアの名前・重量・耐久度





マテリアルステータス

マテリアル総重量
マテリアル総電力発生量
皮膚強度
髪色
ヘアカラーの名前・重量・耐久度
スキンの名前・重量・耐久度
フルードの名前・重量・耐久度

仕事の依頼を受ける

■仕事の受注

仕事のジャンルを選ぶ



主人公自身がマリオネット技術を生かして仕事をします。受注はゆうき邸で行います。報酬金はパーツ購入には必要不可欠であり、組立作業が主人公の工学レベル上昇に影響するなど、受注はゲーム進行上大きな役割を果たしています。

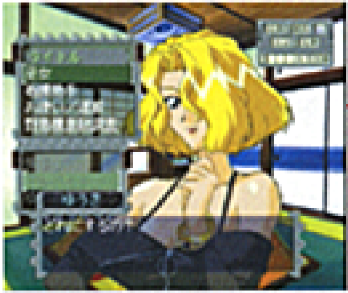
ゆうき邸で受注する仕事の内容は、受注とマリオネットのアルバイトがあり、はじめにどちらを選択するのか決めます。

●受注

受注はパーツの組立だけを請け負います。「受注」を選択すると受注パーツ一覧が表示されるので受注したい項目を選びます。

受注内容を確認して「はい」を選択すると、仕事を受注したことになり、自宅ラボに戻ると設計が終った状態のエレメントが届けられています。





●アルバイト

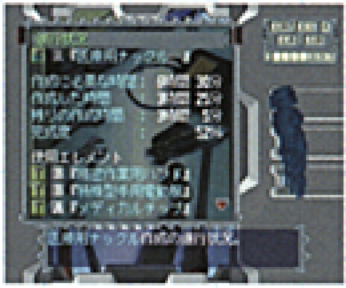
アルバイトは常に４つ表示され、マリオネットの装備によって引き受けられないものもあります。

報酬・時間・必要なパーツをアルバイトの内容を見てから決定します。すると、すぐにアルバイトのイベントが始まり、成功すれば報酬を貰えますが失敗すれば無報酬で、時間は過ぎます。

パーツの効果

■受注したパーツ

受注する仕事の内容は単純に難易度が高いと報酬や工学レベルが大きいと言うわけではなく、それぞれが相互に連関します。自宅ラボで受注内容を細かく確認することができ、一回のコマンド実行でどれだけの時間をかけて作業をするかを任意で決定することができます。また、組立段階で（未完成のまま）他の場所へ移動したり、他のコマンドを実行する事もできます。



●自宅ラボにて受注内容の細かいチェックをします。



●本日の作業時間を設定します。

■効果

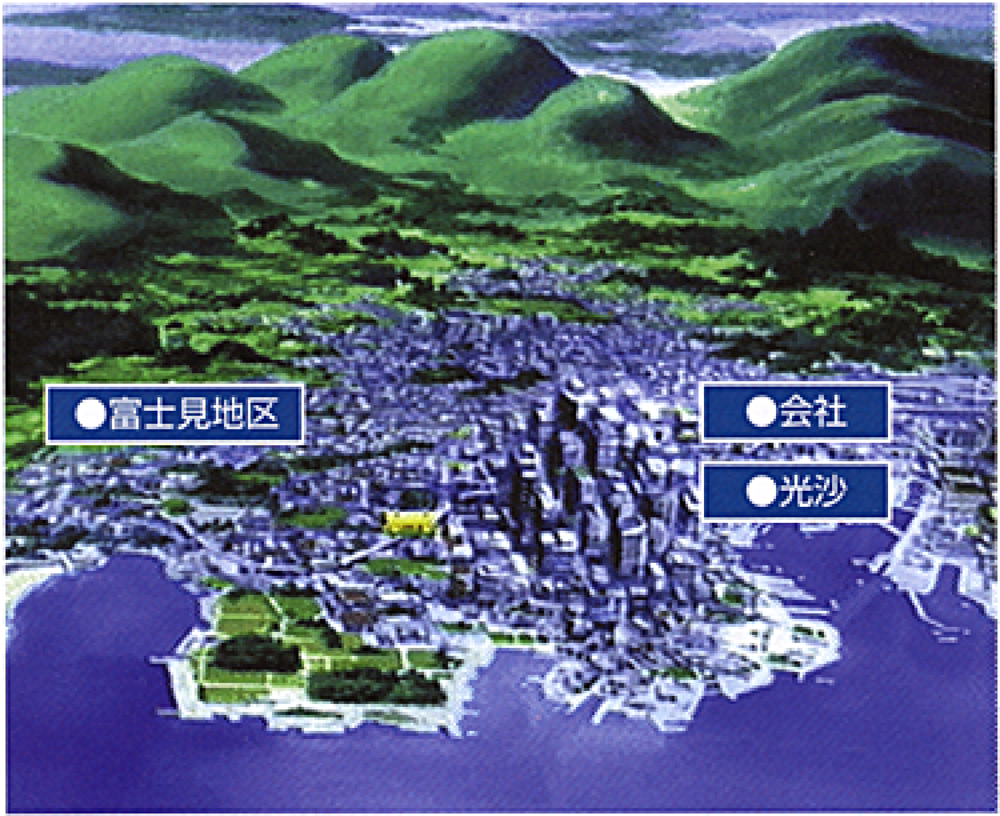


受注したパーツを完成させ、ゆうき部に納品に行くと報酬金が貰え、主人公の工学レベルも上昇します。報酬金のみの受注は工学レベルは上昇しません。

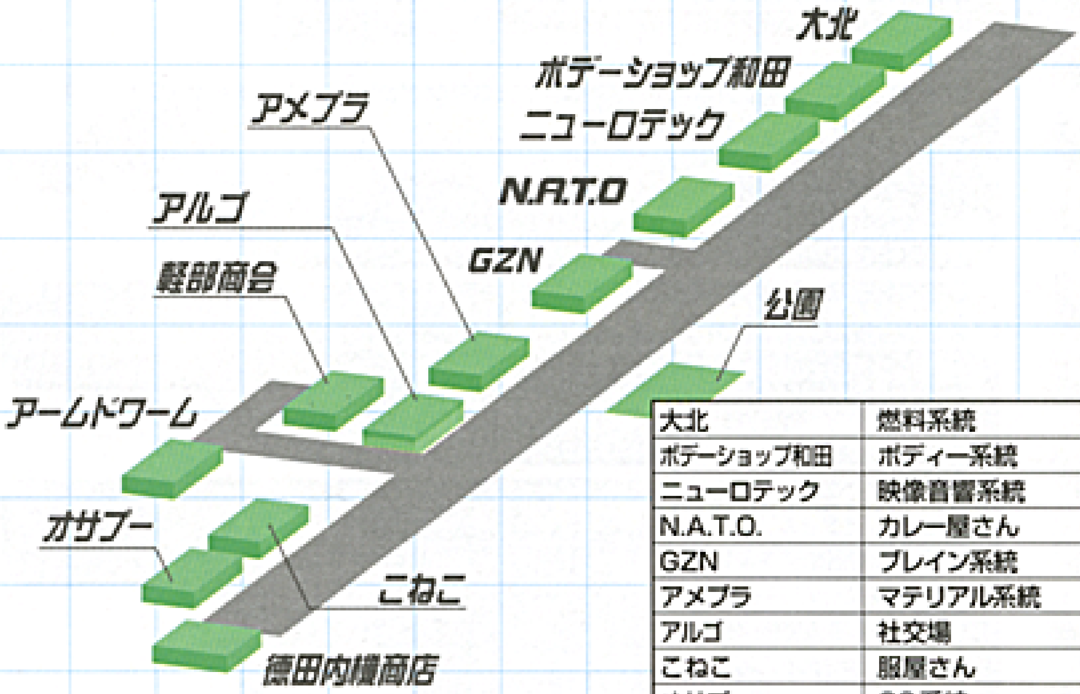
受注したパーツの組立に失敗すると必ずパーツは破損してしまいます。

街の全域（MAP）

■街の全域図



光沙全域



大北	燃料系統
ボデーショップ和田	ボディー系統
ニューロテック	映像音響系統
N.A.T.O.	カレー屋さん
GZN	ブレイン系統
アメプラ	マテリアル系統
アルゴ	社交場
こねこ	服屋さん
オサブー	OS系統
徳田内機商店	インナーユニット系統
アームドワーム	腕部系統
軽部商会	脚部系統

■光沙での移動

光沙ではプレイヤーのコントロールで移動します。方向キーを道の進む方角に押し、移動します。
お店に入るときも同じ方法で入力します。

FAQ&キャスティング

コミュニケーションモードの項目が増えません。

マリオネットとのコミュニケーションはどのくらいの数のコミュニケーションをとったか、又、どのように接しているかで項目が変化します。厳しすぎたりヒロインを連れ回すのは…？

パーツの情報がわかりません。

作業をしながらその知識を得ていくのも一つですが、わからない事は人に聞く、これが一番!!。より多くの人とコミュニケーションを計り親密になることで、あんな事まで…。でもマリオネットとのコミュニケーションを怠ると…!?

設計の仕方がわかりません。

設計図ファイルを購入すると、必要なパーツを確認することができます。また、パーツ設計時に必要なエレメントを持っていれば"設計図ファイル"を選ぶことで、自動的にパーツ設計を行ってくれます。その他、受注で行う作業時に設計のヒントがあります。街で他人との接触によって得る情報も大切です。何より、今の自分の工学レベルがないことには……!?

うまいお金の稼ぎ方は？

いきなり高額・長時間（重労働）な受注やアルバイトは失敗を招く結果になり、得るものがありません。何事にも出来る事からコツコツと!!

マイクロキャビン

SLPS 02058